

“OPERATION THUNDERBOLT”

SCENARIO

IL RITORNO DI ROY ADAMS
Un DC10 in volo da Parigi a Boston ha comunicato che dei guerriglieri arabi hanno preso il comando del volo 102, dirottandolo verso l'Africa.....L'aereo atterra in territorio ostile e i dirottatori richiedono la liberazione dei terroristi.....
Viene organizzata un'operazione di soccorso, che soltanto un uomo è in grado di capeggiare: Roy Adams.
Ancora stanco a seguito della missione “Operation Wolf”, viene convinto ad organizzare una nuova sortita con la sua fantastica squadra allo scopo di liberare gli ostaggi.
Thunderbolt trasporta uno o due giocatori nel mondo avventuroso di esaltanti sparatorie e riproduce l'esecuzione del gioco a scorrimento orizzontale di Wolf, ma stavolta lo scenario è tridimensionale; vi troverete di fronte a jet che scendono all'impicchiata, elicotteri, carri armati e numerosi altri nemici!
Afferrate il mirino del laser, o il farsetto a prova di proiettile, ma fate attenzione a quei missili aria-terra! BUONA FORTUNA NELLA VOSTRA MISSIONE.

CARICAMENTO

Mettere la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto, assicurandosi di averla riavvolta fino all'inizio. Premere il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Seguire le istruzioni a video - PREMERE PLAY SULLA CASSETTA. Questo programma si carica automaticamente. Per il caricamento del C128, digitare GO 64 (INVIO), quindi seguire le istruzioni per il C64. NOTA: Questo gioco si carica in diverse parti - seguire le istruzioni a video.

DISCO

Selezionare la modalità 64. Accendere l'unità a disco, inserire il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digitare LOAD “*” 8,1 (INVIO); comparirà la videata introduttiva e il programma si caricherà automaticamente.

DISPOSITIVI DI CONTROLLO

“Operation Thunderbolt” è un gioco per uno o due giocatori che si può giocare con: la tastiera (completamente ridefinibile), il joystick, il mouse Neos/Commodore 1351 e la pistola interattiva. Quando si carica il gioco per la prima volta, i settaggi pre-impostati sono i seguenti:

- Il giocatore uno usa un joystick nella porta 1
- Il giocatore due usa un joystick nella porta 2

Selezionando CONTROL OPTIONS (F7) sulla videata introduttiva, il giocatore può cambiare i settaggi di controllo pre-impostati ad una combinazione diversa.

NOTA

A causa di limitazioni hardware, alcuni metodi di controllo sono incompatibili: per esempio, il mouse e la pistola interattiva: è per questo che il menu Options non consente al giocatore di definire determinate combinazioni di dispositivi di controllo.

Se il giocatore sceglie JOYSTICK come dispositivo di controllo, premendo il pulsante di tiro si spara con la pistola. Premendolo due volte in rapida successione si lancia un missile.

Se il giocatore sceglie la TASTIERA come dispositivo di controllo, i tasti pre-impostati sono i seguenti:

- | | | |
|-------------------|---|---------------------|
| Q | - | SU |
| A | - | GIU' |
| O | - | SINISTRA |
| P | - | DESTRA |
| BARRA SPAZIATRICE | - | SPARO DELLA PISTOLA |
| INVIO | - | LANCIO DEL MISSILE |
- I tasti possono essere cambiati selezionando l'opzione DEFINE KEYS (definizione tasti) sul menù Control Options.
- | | | |
|----------|---|--|
| F1 | - | PAUSA/RIPRESA DEL GIOCO |
| RUN/STOP | - | ABBANDONO DEL GIOCO (DURANTE LA MODALITA' PAUSA) |

TASTI PER LA PISTOLA INTERATTIVA

Giocatore 1

Se il giocatore uno sta utilizzando una pistola interattiva, deve premere INVIO per lanciare un missile (a meno che sia stato definito un altro tasto)

PISTOLA INTERATTIVA

NOTA: IL FUNZIONAMENTO ACCURATO DELLA PISTOLA INTERATTIVA SI OTTIENE AUMENTANDO LA LUMINOSITA' SULLA TV/MONITOR.

MOUSE COMMODORE/NEOS

PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE - LANCIO DEL MISSILE
PULSANTE DESTRO DEL MOUSE - SPARO DELLA PISTOLA

CONTINUAZIONE DEL GIOCO

Quando la vostra energia raggiunge lo zero, potrete scegliere di continuare il gioco. Ciò vi consente di ricominciare il gioco al livello in cui siete morti.

Il giocatore che gioca da solo può continuare il gioco quattro volte. Quando giocano due giocatori, entrambi hanno due possibilità ciascuno di continuare il gioco.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello indicatore illustra il punteggio, la vita rimasta, il numero di proiettili rimasti, il numero di munizioni rimaste, e il numero di razzi rimasti per uno o entrambi i giocatori.
Sono anche illustrati gli oggetti in possesso di ciascun giocatore.
L'oggetto sulla sinistra rappresenta l'ultimo oggetto raccolto. L'oggetto nel mezzo rappresenta il farsetto a prova di proiettile (se lo si è raccolto) e l'oggetto sulla destra rappresenta il mirino laser (se lo si è raccolto). Si ottengono punti quando si uccidono i nemici. Una volta terminato il gioco correttamente, vengono elargiti punti per il numero di ostaggi portati in salvo e per il livello di vita rimasto.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Il giocatore munito dei fucili mitragliatori e dei razzi deve sparare a tutti i nemici che compaiono sullo schermo. Occorre però ricordare che l'energia e le munizioni sono limitate, e si possono rifornire soltanto raccogliendo gli oggetti quali le munizioni e le bottiglie di energia che compaiono sullo schermo o che vengono lanciati coi paracadute all'interno di casse.

LIVELLO 1

Dovete affrontare, a piedi, i soldati nemici e raggiungere la fine del livello, dove è nascosta la spia, per portare a termine la prima missione.

LIVELLO 2

Dovete attaccare il deposito di munizioni entro un determinato periodo di tempo. Se riuscirete, riceverete altre munizioni, razzi e proiettili.

LIVELLO 3

State guidando una jeep e dovete raggiungere il nascondiglio nemico, dove sono tenuti prigionieri alcuni ostaggi.

LIVELLO 4

Incontrerete gli ostaggi che sono stati presi dall'aereo ed imprigionati. Per liberarli, dovrete chiudere a chiave le porte, evitando però di ucciderli nel corso del combattimento! Attenzione! Alla fine di questa missione incontrerete un ufficiale armato fino ai denti e dovete ricorrere a tutte le vostre abilità per sconfiggerlo.

LIVELLO 5

La barca - combattete su un'imbarcazione nemica, al fine di raggiungere il quartier generale nemico, dove sono tenuti prigionieri altri ostaggi.

LIVELLO 6

Nel quartier general nemico dovrete portare in salvo gli ostaggi per completare la vostra missione. Anche in questa circostanza, fronteggerete degli ufficiali armati fino ai denti, che dovrete sconfiggere a tutti i costi.

LIVELLO 7

Avvicinatevi alla pista dell'aeroporto, distruggendo tutto quanto vi trovate di fronte per raggiungere l'aereo in partenza.

LIVELLO 8

Quando finalmente raggiungerete l'aereo dirottato, dovrete camminare lungo il passaggio centrale, ed al tempo stesso estrarre e lanciare le bombe a mano e sparando con le mitragliatrici ai dirottatori. Fate attenzione ad evitare di colpire gli ostaggi (bambini). Una volta raggiunta la cabina, dovrete sparare all'ultimo dei dirottatori, che utilizza il pilota come scudo. Se impiegate troppo tempo nell'eliminarlo, non sopravviverete agli spari della sua mitragliatrice. Se invece uccidete il pilota, sarete perduti!

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Raccogliete tutti gli oggetti che cadono dalla parte superiore dello schermo sparando. Questi comprendono munizioni, bottiglie d'energia, pacchi di medicinali, farsetti a prova di proiettile e mirini laser. Quando vengono uccisi degli animali, questi lasciano cadere degli oggetti.
- Cercate di non sciupare proiettili contro i nemici quando le munizioni sono limitate. Raccogliete i vostri bersagli con attenzione.
- Distruggete i veicoli pesanti prima dei soldati, in quanto causano più danni.
- Se siete circondati dai nemici e la vostra energia è bassa, utilizzate le bombe a mano.

OPERATION THUNDERBOLT

Il codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

©1988 Taito Corp. Tutti i diritti sono riservati
Programmazione di Richard Palmer, Paul Hughes e John Meegan
Musica/Effetti sonori di Matthew Cannon
Prodotto da D. C. Ward
©1990 Ocean Software Limited

—OPERATION— THUNDERBOLT



OPERATION THUNDERBOLT SCENARIO

ROY ADAMS IS BACK!
The Hi-jack report came from a DC10 leaving Paris for Boston – Arab Guerillas were in control of flight 102 and had turned the aircraft towards Africa..... The plane lands in hostile territory and the terrorists begin their demands.....
A rescue operation is called for and there is only one man to head it up, Roy Adams. Weary from his Operation Wolf mission, he is persuaded to put his crack team into a new sortie to free the hostages.
Bringing you enhanced shoot-em-up action for one or two players. Thunderbolt not only reproduces the horizontally-scrolling gameplay of Wolf, but brings 3D action to the scenario, pitting you against swooping jets, helicopters, tanks and many more awesome adversaries!
Get the laser sight, or the bulletproof vest, but watch out for those air-to-ground missiles! GOOD LUCK IN YOUR MISSION.

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction – PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts – follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD “*” 8.1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

Operation thunderbolt is a one or two player game which can be played with the following: Keyboard (fully redefinable), Joystick, Neos/Commodore 1351 mouse and Light Gun.

When the game first loads the default settings are:
Player One uses a Joystick in port 1
Player Two uses a Joystick in port 2
By selection CONTROL OPTIONS (F7) on the title screen the player may change the default control settings to a different combination.

PLEASE NOTE

Due to hardware restrictions some control methods interfere with each other, such as Mouse and Light Gun, so the Control Options menu will not allow the player to define certain control combinations together.
If the player selects JOYSTICK as the control options, pressing fire will fire the gun. Pressing the fire button twice in quick successions will launch a rocket.
If the player selects KEYBOARD as a control option the default keys are:-

- | | | |
|--------|---|-------------|
| Q | - | UP |
| A | - | DOWN |
| O | - | LEFT |
| P | - | RIGHT |
| SPACE | - | FIRE GUN |
| RETURN | - | FIRE ROCKET |
- The keys may be changed by selecting the DEFINE KEYS option on the Control Options menu.
- | | | |
|----------|---|-----------------------------------|
| F1 | - | PAUSE/UNPAUSE |
| RUN/STOP | - | ABORT GAME (WHILST IN PAUSE MODE) |

KEYS WHEN USING LIGHT GUN

Player 1

If player one is using a Light Gun press RETURN to fire a rocket (unless it has been redefined to another key)

LIGHT GUN

PLEASE NOTE: TO ENSURE ACCURATE OPERATION OF THE LIGHT GUN, ENSURE THE BRIGHTNESS IS TURNED UP ON YOUR TV/MONITOR.

COMMODORE/NEOS MOUSE

LEFT MOUSE BUTTON – FIRE ROCKET
RIGHT MOUSE BUTTON – FIRE GUN

CONTINUING THE GAME

When your energy reaches zero, you will have a continue play option. This will allow you to restart the level on which you died.
In a one player game you will have four continues.
In a two player game both players will have two chances each to continue the game.

STATUS AND SCORING

The Status Panel displays your Score, Life remaining, number of bullets remaining, number of magazines remaining, and number of rockets remaining for either one or both players.
Also shown are the items held by either player. The item on the left is the last one collected. The middle item is the bulletproof vest (if collected) and the item on the right is the Laser Sight (if collected).
Points are achieved by shooting enemies. At the end of the game, if successfully completed, points are awarded for the number of hostages rescued and the life level remaining.

GAMEPLAY

The player equipped with sub-machine guns and rockets must shoot all the enemies who appear on screen. Remember that your energy and ammunition are limited, and these can only be replenished by picking up objects such as magazines and power bottles that appear on screen or are parachuted down in crates.

LEVEL 1

You must work your way, on foot, through hostile soldiers and reach the end of the level where an enemy spy is hiding to complete mission one.

LEVEL 2

You must attack the ammunition depot within a certain time limit. If you are successful you will receive more magazines, rockets and bullets.

LEVEL 3

You are driving a jeep and must reach the enemy hideout where some hostages are being held.

LEVEL 4

You will encounter hostages that have been taken from the aircraft and imprisoned. To release them you must shoot the locks on all the doors but avoid shooting them in the midst of all the action! Beware – at the end of this mission you will encounter a heavily armed officer and must use all your skills to defeat him.

LEVEL 5

The boat – battle your way through hostile craft to reach the enemy headquarters where more hostages are being kept.

LEVEL 6

Inside enemy headquarters – you must rescue the hostages to complete your mission. Again you will face heavily armed officers who must be defeated.

LEVEL 7

Make your way down the run-way destroying everything in your path to reach the get-away aircraft.

LEVEL 8

When you finally reach the hijacked airliner you must walk up the centre aisle taking out the grenade throwing and machinegun blazing hijackers as you go. Take care to avoid the hostages (children). Once you have reached the cockpit you must shoot the last hijacker who is using the pilot as a shield. If you take too long to eliminate him you will not survive his machine gun fire. If you shoot the pilot your only means of escape will perish.

HINTS AND TIPS

- Pick up all objects that fall from the top of the screen by shooting them. These include magazines, power bottles, medical packs, bullet proof vests and laser sights. Animals if shot, will sometimes drop these items.
- Try not to spray your opponents with bullets as your ammunition is limited. Pick your targets carefully.
- Destroy the heavy vehicles before the soldiers as they inflict more damage.
- If you are overwhelmed by soldiers and your energy is low, use your grenades.

OPERATION THUNDERBOLT

It's program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our technical department direct by telephoning 061 833 1014. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

©1988 Taito Corp. All rights reserved.
Programming by Richard Palmer, Paul Hughes and John Meegan
Graphics by Brian Flanagan and Stephen Thomson
Music/Effets by Matthew Cannon
Produced by D. C. Ward
©1990 Ocean Software Limited

OPERATION THUNDERBOLT

SCENARIO

ROY ADAMS EST DE RETOUR!
La nouvelle du déroutage a été communiquée par un DC10 quittant Paris pur Boston - des partisans arabes ont pris la commande du vol 102 et l'ont dérouté vers l'Afrique...L'avion atterrit en territoire hostile et les terroristes commencent leur chantage...
Le sauvetage s'impose d'urgence. Un seul homme peut le diriger: Roy Adams
Encore Fatigué après l'Opération Wolf, il est néanmoins disposé à effectuer, avec son équipe d'élite, une sortie pour libérer les otages. Un jeu d'action plein de fusillades et de batailles enragées, pour un ou deux joueurs.
Mieux encore: en plus du défilement horizontal de L'Opération Wolf, le scénario est en 3D... Alors: attention aux jets, aux hélicoptères, aux chars et à bien d'autres dangers qui vous attaquent de partout. Utilisez le viseur laser et le gilet pare-balles, mais que faire contre les missiles air-sol! BONNE CHANCE!

POUR CHARGER

Placez la cassette dans votre enregistreur, face imprimée vers le haut, et assurez-vous qu'elle est bobinée jusqu'au début, et que tous les fils sont connectés. Appuyez sur la touche SHIFT et, simultanément, sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction sur l'écran: PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se charge alors automatiquement. Pour le C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.
N.B. Ce jeu se charge en plusieurs parties - suivez les instructions sur l'écran.
DISQUE
Sélectionnez le mode 64. Mettez votre unité de disque sous tension et placez le programme dans l'unité, face imprimée vers le haut. Tapez LOAD "*,8,1 (RETURN). L'écran initial apparaît et le programme se charge alors automatiquement.

COMMANDES

Operation Thunderbolt est un jeu pour un ou deux joueurs. Il se joue avec les éléments suivants: le clavier (entièrement redéfinissable). Le joystick, la souris Neos/Commodore 1351 et la manette. Lorsque le jeu se charge, les attributs implicites sont les suivants:
Le Joueur No. 1 utilise un joystick dans le port 1
Le Joueur No. 2 utilise un joystick dans le port 2
En sélectionnant OPTIONS DE COMMANDES (F7) à la page de titre, le joueur peut créer une nouvelle combinaison d'attributs implicites de commandes.

VEUILLEZ NOTER:

En raison des restrictions des matériels, certaines commandes telles que la souris et la manette peuvent interférer entre elles; c'est pourquoi le menu des options de commandes ne permettra pas au joueur de définir certaines combinaisons de commandes.
Si le JOYSTICK est sélectionné comme option de commandes, la pression du bouton feu déclenchera la manette. Une double pression rapide et consécutive de ce bouton permettra de lancer une roquette.
Si le CLAVIER est sélectionné comme option de commandes, les touches implicites sont les suivantes:
Q - EN HAUT
A - EN BAS
O - A GAUCHE
P - A DROITE
SPACE - TIRE UN COUP DE FEU
RETURN - TIRE UNE ROQUETTE
Les touches peuvent être changées en sélectionnant l'option TOUCHE DE DEFINITION au menu d'option de commandes
F1 - PAUSE/REDEMARRER
RUN/STOP - ABANDONNER LE JEU (EN MODE PAUSE)

TOUCHES A PRESSER SI LA MITRAILLETTE EST UTILISEE

Joueur 1
Si le joueur No. 1 utilise une manette, pressez RETURN pour tirer une roquette (à moins que cette touche a été redéfinie)

MITRAILLETTE

VEUILLEZ NOTER: POUR S'ASSURER DE LA PRECISION DU TIR DE LA MITRAILLETTE, VERIFIER QUE LE BOUTON DE CONTRASTE DE VOTRE RECEPTEUR TELEVISION/MONITEUR EST REGLE AU MAXIMUM

SOURIS COMMODORE/NEOS

BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS - TIRE UNE ROQUETTE
BOUTON DROIT DE LA SOURIS - TIRE UN COUP DE FEU

POURSUITE DU JEU

Si votre score d'énergie atteint zéro, vous aurez la possibilité de continuer à jouer. Cette option vous permettra de recommencer à jouer le niveau où vous mourrez.
Si vous jouez tout seul, vous aurez la possibilité de rejouer 4 fois.
Si vous jouez à deux, chaque joueur aura deux chances de continuer le jeu.

ETAT ET SCORE

Le tableau des états affiche votre score, la vie qui vous reste, les balles restantes, le nombre de magasins inutilisés, et le nombre de roquettes qui restent à l'un des joueurs ou aux deux.
Sont également indiqués les articles que détiennent les joueurs. Celui de gauche est le dernier ramassé. Celui du milieu est le gilet pare-balles de (si ramassé), et celui de droite le viseur laser (si ramassé). Pour gagner des points, abattez des ennemis. A la fin du jeu, si vous avez gagné, vous recevrez des points pour le nombre d'otages sauvés et le niveau de vie qui vous reste.

LE JEU

Le joueur, équipé de mitraillettes et de roquettes, doit abattre tous les ennemis qui apparaissent sur l'écran. Ne l'oubliez pas: votre énergie et vos munitions sont limitées, et vous ne pouvez les renouveler qu'en ramassant des objets, comme les magasins et les "bouteilles d'énergie" qui apparaissent sur l'écran ou qui sont parachutés dans des caisses.

NIVEAU 1

Vous devez voyager à pied parmi une soldatesque hostile et atteindre la fin du niveau (où se dissimule un espion ennemi) pour avoir rempli votre première mission.

NIVEAU 2

Vous devez attaquer le dépôt de munitions dans un certain délai. Si vous réussissez, vous recevez d'autres magasins, roquettes et balles.

NIVEAU 3

Vous conduisez une jeep et vous devez atteindre l'endroit où l'ennemi se cache avec certains otages.

NIVEAU 4

Vous allez trouver des otages qui ont été enlevés de l'avion et emprisonnés. Pour les libérer, vous devez faire éclater avec votre arme les serrures de toutes les portes, mais - surtout - sans tuer les Otages! Attention...à la fin de cette mission, vous allez vous heurter à un officier armé jusqu'aux dents, et vous aurez bien du mal à le vaincre.

NIVEAU 5

En bateau - faufilez-vous parmi les bateaux hostiles pour parvenir au Q.G. de l'ennemi, où d'autres otages sont détenus.

NIVEAU 6

A l'intérieur du Q.G. ennemi - vous devez sauver les otages pour terminer votre mission. A nouveau, vous devrez lutter contre des officiers armés jusqu'aux dents, et les défaire.

NIVEAU 7

Parcourez la piste d'envol, en détruisant absolument tout sur votre passage, pour atteindre l'avion.

NIVEAU 8

Une fois arrivé près de l'avion dérouté, entrez et parcourez le couloir central en démolissant au fur et à mesure les terroristes armés de grenades et de mitrailleuses. Evitez soigneusement les otages (des enfants). Une fois que vous aurez atteint le cockpit, abattez le dernier terroriste, qui se sert du pilote comme bouclier. Si vous n'agissez pas assez vite, il vous tuera. Mais, si vous abattez le pilote, vous ne pourrez plus vous échapper.

QUELQUES CONSEILS

- Ramassez tous les objets qui tombent du haut de l'écran en leur tirant dessus: magasins, "bouteilles d'énergie", équipement de premiers secours, gilets pare-balles et viseurs laser. Des animaux abattus en laisseront parfois tomber.
- Essayer de ne pas tirer à tout hasard sur vos ennemis (vos munitions sont limitées). Choisissez bien vos cibles.
- Détruisez les véhicules lourds avant les soldats: ils sont bien plus dangereux.
- Si trop de soldats vous menacent et que votre niveau d'énergie est bas, utilisez vos grenades.

OPERATION THUNDERBOLT

Code de programmation, représentations graphiques et dessins sont protégés par copyright d'Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés qu'avec l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

GENERIQUE

©1988 Taito Corporation. Tous droits réservés
Programmation: Richard Palmer, Paul Hughes et John Meegan
Graphismes: Brian Flanagan et Stephen Thomson
Musique/Effets: Matthew Cannon
Production: D.C. Ward
©1990 Ocean Software Limited

OPERATION THUNDERBOLT

DIE GESCHICHTE

ROY ADAMS IST ZURÜCK

Die Entführungsmeldung kam von einer DC-10 auf dem Flug von Paris nach Boston: Arabische Terroristen hatten die Kontrolle über Flug 102 übernommen und eine Kursänderung nach Afrika erzwungen... Das Flugzeug landete in einem Krisengebiet und die Entführer stellten ihre Forderungen...
Eine Befreiungsaktion wird erwogen und es gibt nur einen Mann, der dafür geeignet wäre: Roy Adams.
Noch müde von der Operation Wolf wird er überredet, seine Kampfgruppe in einen neuen Einsatz zu schicken und die Geiseln zu befreien.

Noch mehr Action für ein oder zwei Spieler. Thunderbolt reproduziert nicht einfach das horizontale Scrolling von Wolf, hinzu kommt 3D-Grafik, in Form von angreifenden Jagtbombern, Hubschraubern, Panzern und vielen anderen furchterregenden Gegnern!
Nehmen Sie das Laser-Sichtgerät, oder die kugelsichere Weste, doch achten Sie auf die Luft-Boden-Raketen! VIEL GLÜCK BEI IHRER MISSION.

LADEANWEISUNGEN

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanleitung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

HINWEIS: Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen wird. Befolgen Sie die Standardanweisungen für den C64 und achten Sie auf die Bildschirmhinweise.

DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann LOAD "*,8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Operation Thunderbolt ist ein Spiel für eine oder zwei Personen. Die Steuerung erfolgt über Tastatur (frei belegbar), Joystick, Neos/Commodore 1351 Maus oder Light Gun.
Die Grundeinstellung ist

- Spieler Eins benutzt einen Joystick im Port 1
- Spieler Zwei benutzt einen Joystick im Port 2

Mit F7 rufen Sie das Optionsmenü (CONTROL OPTIONS) auf und können die Steuerung verändern.

BITTE BEACHTEN SIE

Durch systembedingte Einschränkungen kommt es bei bestimmten Kombinationen der Steuerungselemente zu Störungen (beispielsweise Light Gun und Maus). Im Optionsmenü können diese Kombinationen nicht angewählt werden.

Wählen Sie zur Steuerung den JOYSTICK, feuern Sie mit dem Feuerknopf Ihr Gewehr ab. Zum Starten einer Rakete drücken Sie den Feuerknopf zweimal kurz hintereinander (Doppelclick). Wählen Sie zur Steuerung die Tastatur (KEYBOARD), ist die Grundeinstellung wie folgt:

- | | | |
|----------|---|-----------------|
| Q | - | Aufwärts |
| A | - | Abwärts |
| O | - | Links |
| P | - | Rechts |
| LEERFELD | - | Gewehr abfeuern |
| RETURN | - | Rakete abfeuern |

Zum Verändern dieser Tastenbelegung wählen Sie im Optionsmenü (CONTROL OPTIONS) den Punkt DEFINE KEYS (Tasten bestimmen) an.
F1 - Spielpause an/aus
RUN/STOP - Spiel abbrechen (nur bei Spielpause)

LIGHT GUN

Spieler 1

Wenn Sie als Spieler Eins eine Light Gun benutzen, feuern Sie mit RETURN eine Rakete ab. (Im Menü DEFINE KEYS können Sie hierfür eine andere Taste wählen.)
Hinweis: Bitte drehen Sie die Helligkeit an Ihrem Monitor weit genug auf, damit die Light Gun einwandfrei funktioniert.

NEOS/COMMODORE MAUS

- | | | |
|------------------|---|-----------------|
| Linke Maustaste | - | Gewehr abfeuern |
| Rechte Maustaste | - | Rakete abfeuern |

SPIEL FORTSETZEN

Wenn Ihre Energie verbraucht ist, haben Sie die Möglichkeit, das Spiel dennoch fortzusetzen (CONTINUE PLAY). Damit beginnen Sie wieder am Beginn des Abschnitts, in dem Sie sich zuletzt befanden. Spielt eine Person allein, können Sie diese Option bis zu viermal benutzen.

Spielen zwei Personen, kann jeder Spieler diese Option bis zu zweimal benutzen.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm sehen Sie die Anzeigen für Punkte sowie für verbleibende Leben, Geschosse, Magazine und Raketen für einen oder zwei Spieler.

Außerdem werden die im Besitz der Spieler befindlichen Gegenstände angezeigt. Der zuletzt aufgenommene Gegenstand befindet sich links. In der Mitte ist die kugelsichere Weste (wenn aufgenommen) und rechts das Laser-Sichtgerät (wenn aufgenommen).

Sie erhalten für jeden vernichteten Feind Punkte. Am Ende des Spiels, wenn Sie die Mission erfolgreich abschlossen, werden die geretteten Geiseln und die verbliebene Energie gewertet.

SPIELABLAUF

Die Spieler sind mit Maschinengewehren und Raketen ausgerüstet und müssen alle auf dem Bildschirm auftauchenden Gegner vernichten. Bedenken Sie, daß Energie und Munition beschränkt sind, und nur durch aufgenommene Energieflaschen und Magazine erneuert werden. Diese Gegenstände sind im Gelände verstreut oder werden in Kisten mit Fallschirmen abgeworfen.

Abschnitt 1

Sie müssen zu Fuß das feindliche Gebiet durchqueren und das Ende des Abschnittes erreichen, wo ein feindlicher Spion auf Sie wartet.

Abschnitt 2

Greifen Sie das Munitionsdepot an, um Ihre Ausrüstung zu vervollständigen. Gelingt der Überfall in der vorgegebenen Zeit, haben Sie ausreichend Munition und Raketen.

Abschnitt 3

Sie müssen mit einem Jeep das feindliche Versteck erreichen und die dort festgehaltenen Geiseln befreien.

Abschnitt 4

Sie finden Geiseln, die aus dem Flugzeug hierher in die Zellen geschafft und eingesperrt wurden. Um sie zu befreien müssen Sie die Schlösser an den Zellentüren zerschießen, doch treffen Sie bei all der Hektik nicht die Geiseln! Am Ende dieses Abschnitts treffen Sie auf einen schwerbewaffneten Offizier, den Sie nur unter Einsatz Ihrer ganzen Kräfte überwinden können.

Abschnitt 5

Das Boot - kämpfen Sie sich durch die Horden feindlicher Kräfte hindurch bis zum Hauptquartier der Terroristen. Dort sind weitere Geiseln gefangen.

Abschnitt 6

Im feindlichen Hauptquartier - Um Ihre Mission zu beenden, müssen Sie die Geiseln befreien. Auch hier stellen sich schwer bewaffnete Gegner in Ihren Weg, die Sie nur mit aller Kraft überwinden können.

Abschnitt 7

Laufen Sie die Startbahn entlang zum wartenden Flugzeug. Schießen Sie sich den Weg frei - die Zeit läuft...

Abschnitt 8

Im Flugzeug angekommen, müssen Sie sich durch den Mittelgang nach vorn durchkämpfen. Die mit Granaten und Maschinenpistolen bewaffneten Terroristen müssen Sie dabei ausschalten, doch passen Sie auf die Geiseln (Kinder) auf. Der letzte Luftpirat hat im Cockpit den Pilot in seiner Gewalt und benutzt ihn als Schild. Klären Sie die Situation schnell, denn sonst überleben Sie sein MG-Feuer nicht. Und falls Sie den Piloten verletzen, ist Ihre einzige Fluchtmöglichkeit dahin!

TIPS UND TRICKS

- Nehmen Sie durch Abschießen alle Objekte auf, die vom oberen Bildschirmrand herabfallen. Dabei sind Magazine, Energieflaschen, Medizinpakete, kugelsichere Westen und Laser-Sichtgeräte. Auch einige Tiere lassen diese Dinge fallen, wenn sie abgeschossen werden.
- Versuchen Sie nicht, Ihre Gegner mit einem Geschoßhagel niederzumähen, da Ihre Munition beschränkt ist. Visieren Sie Ihre Ziele genau an.
- Zerstören Sie in jedem Fall zuerst die schweren Fahrzeuge, denn die richten größere Schäden als einzelne Söldner an.
- Sind Sie umzingelt und Ihre Energie wird knapp, benutzen Sie die Granaten.

OPERATION THUNDERBOLT

Programcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

©1988 Taito Corp. Alle Rechte vorbehalten.
Programmierung: Richard Palmer, Paul Hughes und John Meegan
Grafiken: Brian Flanagan und Stephen Thomsen
Musik und Geräusche: Matthew Cannon
Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
©1990 Ocean Software Limited